

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini, untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun pendidikan non formal (UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14).

Menurut Kurniati (2006:123) bahwa permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik-beratkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih kemampuan berhitung anak dan motorik halus. Dengan permainan tradisional congklak anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji congklak, selain itu juga ketika anak meletakkan biji-biji congklak satu persatu dipapan congklak, hal ini dapat melatih motorik anak dan konsentrasi anak.

Pada aspek pengembangan kognitif salah satu kemampuan yang dikembangkan adalah kemampuan berhitung. Depdiknas, (2007:1) dalam pedoman pembelajaran permainan berhitung di Taman Kanak-kanak menjelaskan bahwa berhitung di Taman Kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kemampuan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di Taman Kanak-kanak harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Mukti Amaliani, 2015

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Permainan Congklak Yang Dimodifikasi Dengan Dadu

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Matematika untuk anak usia dini dapat diberikan melalui usia 0-6 tahun dengan kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat bereksplorasi, bereksperimen dengan bebas mengekspresikan dirinya. Dengan bermain, tanpa sengaja anak akan memahami konsep-konsep matematika tertentu dan melihat adanya hubungan antara satu benda dan yang lainnya. Anak juga sering menggunakan benda sebagai simbol yang akan membantunya dalam memahami konsep-konsep matematika yang lebih abstrak. Pada pendidikan matematika dapat diberikan misalnya pada pengenalan bilangan, terlebih dahulu diperdengarkan angka dengan menyebutkan angka satu, dua, tiga dan seterusnya. Kemudian anak diperlihatkan benda-benda berjumlah satu, dua, tiga dan seterusnya, bukan berarti materinya langsung mengenalkan lambang bilangan "dua" karena anak akan bingung. Dengan bertambahnya kecerdasan dan umur barulah diperkenalkan ke lambang bilangan. Pentingnya ilmu matematika diajarkan sejak usia dini adalah karena matematika dasar ilmu dari segala pelajaran yang lainnya. Dengan anak belajar matematika sejak usia dini maka anak akan mampu memasuki cabang ilmu lainnya kelak jika anak sudah dewasa seperti ilmu fisika, kimia dan terutama matematika.

Pada usia 4-5 tahun anak sudah dapat mengenali angka 1 hingga 20. Anak juga sudah memahami konsep jumlah yang ditunjukkan oleh masing-masing angka dan dapat menghitung benda dengan benar apabila jumlah benda 20 atau kurang. Beberapa anak sudah mulai dapat menghitung loncat (1, 3, 5, 7 atau 10, 20, 30, 40). Anak usia Taman Kanak-kanak dapat mengenali dan meneruskan deret yang makin kompleks (misal: merah – merah – biru – kuning – merah – merah – biru – kuning). Mereka juga sudah bisa membuat deret sendiri dan meneruskannya. Selain itu, anak juga dapat mengelompokkan benda menjadi tiga kelompok atau lebih berdasarkan lebih dari satu sifat, contohnya: balok merah besar, balok merah kecil, balok biru besar, balok biru kecil.

Aktifitas berhitung di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu pembelajaran matematika yang bertujuan untuk memahami mengenal konsep bilangan melalui eksplorasi dengan benda-benda konkrit melalui permainan

sebagai pondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan pada tahap selanjutnya.

Dalam pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak (Depdiknas, 2007:5) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi perkembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Sebelum anak mengenal lambang bilangan, terlebih dahulu anak usia dini diperkenalkan dengan konsep matematika. Seperti yang akan dijelaskan sebagai berikut. Anak membangun konsep-konsep matematika melalui berbagai kegiatan sehari-hari yang ia lakukan. Anak-anak sering mendengar dan mengucapkan kata-kata yang berhubungan dengan matematika dari orang tua, guru dan juga sesamanya. Pada umumnya anak mendengar dan mengucapkan terlebih dahulu berbagai konsep yang berhubungan dengan matematika baru kemudian seiring dengan meningkatnya usia dan kemampuan berpikirnya, ia mulai memahami konsep-konsep matematika itu dengan lebih mendalam. (Sriningsih,2009).

Salah satu bagian dari konsep bilangan dan operasi bilangan adalah berhitung. Pembelajaran berhitung diberikan kepada anak sebaiknya tidak monoton agar lebih menarik. Hamzah (1995:111) mengungkapkan agar pembelajaran berhitung lebih menarik dan tidak membosankan anak, guru hendaknya merencanakan dan menyiapkan berbagai jenis gagasan yang bervariasi dengan bermain dan menciptakan bermacam-macam permainan yang menarik. Solehudin (1997:35) mengungkapkan baik Piaget maupun Vygotsky sangat menekankan pentingnya aktivitas bermain.

Pada hakikatnya setiap anak memiliki kemampuan berhitung, namun dalam tingkatan yang bervariasi, seperti halnya berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 10 Februari sampai dengan 24 Maret 2014. Kemampuan berhitung anak di TK Negeri Centeh Bandung belum berkembang secara maksimal. Hal ini ditandai dengan belum terlihatnya

kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan seperti menyebutkan urutan lambang bilangan dari 1-10, menyebutkan urutan secara mundur dari 10-1, menyebutkan bilangan sebelumnya dan menyebutkan bilangan sesudahnya, dalam kemampuan mengenal lambang bilangan seperti menunjuk lambang bilangan juga menirukan lambang bilangan dalam kemampuan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan seperti menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda, dan dalam kemampuan mengenal konsep sama dan tidak sama seperti membedakan dua kumpulan benda yang jumlahnya sama, jumlahnya lebih banyak dan jumlahnya lebih sedikit. Hal ini dikarenakan guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media LKS.

Upaya yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Bandung yaitu melalui media permainan tradisional congklak yang dimodifikasi dengan dadu. Permainan tradisional congklak yang dimodifikasi dengan dadu akan digunakan dalam penelitian ini karena merupakan suatu alternatif baru bagi pemanfaatan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Bandung sehingga diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan terkait kemampuan berhitung anak.

Congklak atau Dakon biasanya sejenis cangkang kerang yang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, diganti dengan biji-bijian dari tumbuhan (Mulyani:31). Permainan ini bertujuan menguji kecakapan pemain mendapatkan seberapa banyak buah yang dimiliki oleh pihak lawan. Adapun aspek yang dapat diperoleh dari permainan ini dapat meningkatkan kemahiran motorik halus anak. Dalam segi perkembangan kognitif anak-anak dapat mempelajari konsep nomor melalui berhitung, contohnya membilang biji disetiap lubang. Anak-anak juga belajar membuat strategi karena mereka perlu pandai dalam membagi bilangan biji yang diambil supaya tidak jatuh di lubang lawan yang kosong. (Nani:39).

Untuk lebih mempermudah anak dalam pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak, untuk itu diberikan permainan congklak yang mudah yang akan

dimodifikasikan dengan menggunakan dadu angka. Dengan menggunakan dadu angka ini anak akan mudah menghitung biji congklak. Sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak usia dini dalam pembelajaran berhitung, khususnya dalam mengenal konsep bilangan 1 hingga 5.

Dadu adalah kubus kecil bersisi (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada sisinya diberi mata 1-6 yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang saling berhadapan selalu berjumlah 7 (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:228).

Dadu juga merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan operasi penjumlahan (Andiyani, 2009). Hal ini relevan dengan pendapat Jones, dalam Andiyani : 2009) bahwa dadu dapat membantu anak dalam membangun konsep bilangan dan berhitung.

Dengan memodifikasikan kedua media ini antara media permainan tradisional congklak dengan dadu angka sehingga diharapkan dapat terciptanya suasana belajar baru yang lebih efektif dan mengarah ke tujuan yaitu pengenalan konsep berhitung, sehingga dirasa anak tidak akan terlalu jenuh dalam pembelajaran matematika sejak dini. Dengan bermain sambil belajar dirasa akan lebih menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini memfokuskan kajian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Permainan Tradisional Congklak Yang Dimodifikasi Dengan Dadu”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Bandung sebagai berikut yaitu minimnya penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini. Guru masih menggunakan metode ceramah dan media LKS dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini. Anak merasa jenuh dengan pembelajaran matematika yang kurang menarik. Kurangnya

pemahaman mengenai kemampuan konsep bilangan, lambang bilangan, dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Permasalahan tersebut menuntut perlunya suatu pendekatan, metode atau model pembelajaran untuk menanganinya. Pembelajaran yang dikembangkan adalah pembelajaran melalui pemanfaatan permainan tradisional congklak.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan berhitung anak sebelum diterapkannya media permainan tradisional congklak yang dimodifikasi dengan dadu pada anak TK A Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Bandung tahun ajaran 2014-2015 ?
2. Bagaimana penerapan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung yang dimodifikasi dengan dadu angka pada anak TK A Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Bandung tahun ajaran 2014-2015 ?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung setelah penerapan permainan tradisional congklak yang dimodifikasi dengan dadu angka pada anak TK A Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Bandung tahun ajaran 2014-2015 ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kondisi objektif kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan media congklak yang telah dimodifikasi dengan dadu TK A Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Bandung tahun ajaran 2014-2015.
2. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung yang telah dimodifikasi dengan dadu pada anak TK A Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Bandung tahun ajaran 2014-2015.

3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung setelah penerapan permainan tradisional congklak yang telah dimodifikasi dengan dadu pada anak TK A Taman Kanak-kanak Negeri Centeh Bandung tahun ajaran 2014-2015.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya:

- a. Bagi guru

Guru lebih mudah mengajarkan konsep berhitung pada anak karena menggunakan media yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Memotivasi peranan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak untuk menciptakan media yang menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak. Dapat meningkatkan kompetensi guru-guru sehingga pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak lebih berkualitas.

- b. Bagi anak

Adapun manfaat congklak bagi kemampuan berhitung anak yaitu anak memiliki pemahaman konsep angka dan bilangan, serta lambang bilangan. Anak mampu menghitung angka secara urut dengan sederhana, melatih anak untuk bersosialisasi, melatih daya konsentrasi anak. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung. Dengan biji-bijian congklak anak mampu mengenal konsep bilangan dari 1 hingga 10 dan menghitung berapa lubang yang terdapat dalam congklak. Tujuan dari permainan congklak ini adalah mengenalkan angka 1 sampai 10 kepada anak, mengenalkan konsep bilangan, mengenalkan pada hitungan menjumlah untuk setiap lubang

yang diisi oleh biji, mengenalkan permainan tradisional. Mengenalkan keterampilan sosial kepada anak.

c. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangsih kepada seluruh lembaga pendidikan pada umumnya, khususnya bagi TKN Centeh Kab. Bandung dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak pendidikan anak usia dini.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini terdiri dari 5 bab. Bab pertama menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua memaparkan tentang landasan teoritik mengenai konsep kemampuan berhitung dan bermain permainan tradisional congklak di TK Negeri Centeh Bandung. Landasan teoritik ini didapat dari uraian teori-teori dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan masalah.

Bab ketiga berisi tentang penjabaran lebih rinci tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas. Semua prosedur serta tahap-tahap penelitian mulai dari persiapan hingga penelitian berakhir.

Bab keempat merupakan bagian analisis pembahasan mengenai hasil temuan peneliti dilapangan. Pada bab ini penulis mencoba mengungkapkan bagaimana kemampuan berhitung anak dapat meningkat melalui bermain congklak yang telah dimodifikasi dengan dadu.

Bab kelima memaparkan penafsiran atau pemahaman peneliti berupa kesimpulan terhadap semua hasil penelitian yang diperoleh dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian. Rekomendasi yang dibuat akan bermanfaat bagi peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.